

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-149650

(43)Date of publication of application : 05.06.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 11-336961

(71)Applicant : TAKUMI CORPORATION:KK

(22)Date of filing : 29.11.1999

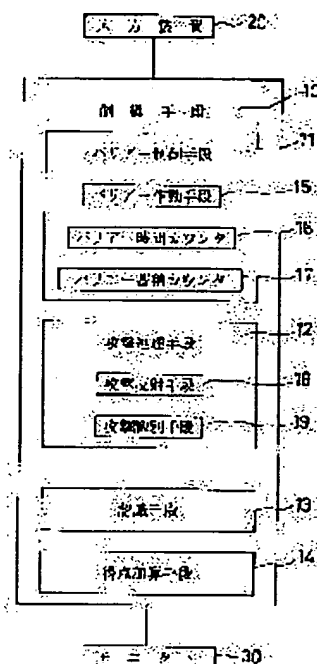
(72)Inventor : FUJIMOTO TOMOAKI

(54) MONITOR GAME AND RECORDING MEDIUM READABLE BY COMPUTER RECORDING MONITOR GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve the game property when compared with the case where a barrier is merely provided by preventing the operation of the barrier for a fixed period of time after operating the barrier for a fixed period of time to reflect an offense by the barrier.

SOLUTION: This monitor game attacking an operation body mutually has a barrier control means providing a barrier around the operation body operated by oneself and an offense processing means for processing the operation that an offense from a mating player hits the barrier when the barrier is provided by the barrier control means.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

BEST AVAILABLE COPY

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-149650

(P2001-149650A)

(43) 公開日 平成13年6月5日 (2001. 6. 5)

(51) Int.Cl.

識別記号

F I

テマコード(参考)

A 6 3 F 13/00
13/10

A 6 3 F 13/00
13/10

S 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平11-336961

(22) 出願日 平成11年11月29日 (1999. 11. 29)

(71) 出願人 599167825

株式会社タクミコーポレーション

東京都新宿区新宿一丁目12番12号 オス

カ・カテリーナ2F

(72) 発明者 藤本 智秋

東京都新宿区新宿一丁目12番12号 オス

カ・カテリーナ2F 株式会社タクミコー

ポレーション内

(74) 代理人 100083769

弁理士 北村 仁 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA06 BA00 BA01 BA02

BA05 BB00 BB04 BC00 BC04

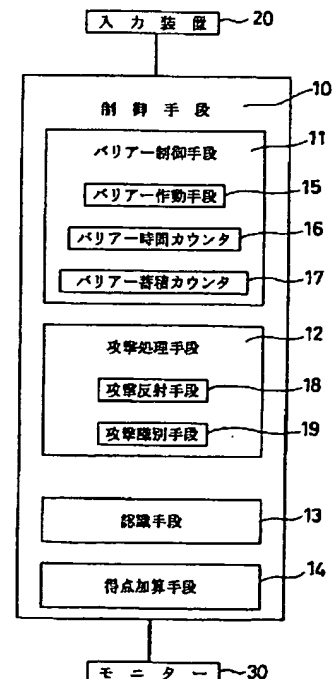
BC10 CB01 CC02

(54) 【発明の名称】 モニターゲーム及びモニターゲームを記録したコンピュータ読みとり可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 一定時間だけバリアーを作動させた後、一定時間バリアーの作動を不能にすると共に、バリアーによって攻撃を反射するようにして、単にバリアーを設けただけの場合に比べてゲーム性を向上させた。

【解決手段】 操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームであって、自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有している。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームであって、

自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、

バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有し、

バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウントアップされるバリアー蓄積カウンタが所定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、

攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とするモニターゲーム。

【請求項2】 操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームであって、

自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、

バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有し、

バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウントアップされるバリアー蓄積カウンタが所定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、

攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を識別する攻撃識別手段と、識別された攻撃の内特定の攻撃についてバリアーで反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とするモニターゲーム。

【請求項3】 自己以外の操作体に攻撃があつたことを認識する認識手段と、認識手段によって認識された結果に基づいてダメージの量を加算する得点加算手段とを有したことを特徴とする請求項1又は2記載のモニターゲーム。

【請求項4】 バリアーで反射した攻撃が自己以外の操作体にあたったときにも、認識手段及び得点加算手段が作動するように形成したことを特徴とする請求項3記載のモニターゲーム。

【請求項5】 攻撃として、飛翔体を用いたことを特徴とする請求項1, 2, 3又は4記載のモニターゲーム。

【請求項6】 バリアー蓄積カウンタとバリアー時間カウンタとを、同一のカウント表示部を用いて表示したことを特徴とする請求項1, 2, 3, 4または5記載のモ

ニターゲーム。

【請求項7】 操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームを制御するためのプログラムを記録した記録媒体であって、

自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、

バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有し、

10 バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウントアップされるバリアー蓄積カウンタが所定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、

攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とするモニターゲームを記録したコンピュータ読みとり可能な記録媒体。

20 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はモニターゲーム、更に詳しくはCRTあるいは液晶画面等の上で行うゲームであって、特にプレーヤー同士あるいはプレーヤーとコンピュータとが戦う際に、相手の攻撃をさけることができるバリアーを設けたモニターゲームに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来からモニターゲームは、家庭においてあるいはゲームセンター等において多く用いられていた。このようなモニターゲームにおいては、従来から種々の種類のゲームが提供されていた。

【0003】このようなゲームの中で、いわゆる対戦ゲームといわれるゲームがあった。ここで対戦ゲームとは、2人のプレーヤーが互いに戦ったり、あるいは1人のプレーヤーがコンピュータを相手に戦ったりするゲームである。また戦いの種類として、人間同士の対戦ゲームとしては、プロレス、素手での格闘技等があり、乗り物に乗った状態の対戦ゲームとしては、戦車、飛行機、ロケット等が用いられたりしていた。

【0004】一方、このような対戦ゲームにおいては、現実に近い対戦ゲームであるプロレス、素手での格闘技等がある一方で、機銃、爆弾、ミサイル等を用いた現実から離れたゲームもあった。いずれの種類のゲームにおいても、現実にはあり得ない防御手段として、バリアーが考えられる。

【0005】ここでバリアーとは、自己あるいは自機の周囲に張り巡らせる保護膜のようなものであり、相手の攻撃を防ぐもしくは軽減することができるものである。このようなバリアーを対戦ゲームに入れることができ

ば、ゲームとしての巾や興行きが広がるものと思われる。ただ、単にバリアー設置機能をゲームに取り入れただけであると、常時バリアーを張り巡らせてしまつてはゲームが成立しないこととなるし、バリアーにあたった相手の攻撃がなかったものとして扱うだけであると、逃げ回っていることと同一となってしまう。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】そこで本発明のうち請求項1記載の発明は、一定時間だけバリアーを作動させた後、一定時間バリアーの作動を不能にすると共に、バリアーによって攻撃を反射するようにして、単にバリアーを設けただけの場合に比べてゲーム性を向上させることを目的とする。

【0007】また請求項2記載の発明は、請求項1記載の発明の目的に加えて、バリアーによって行う攻撃の反射を、攻撃の種類によって識別するようにして、更にゲーム性を向上することを目的とする。請求項3記載の発明は、相手側への攻撃結果を得点化した遊技とすることで、ゲームに緊張感を持たせることを目的とする。

【0008】請求項4記載の発明は、反射された攻撃によって、相手側にダメージを与えるようにして、ゲーム性の向上を図ることを目的とする。請求項5記載の発明は、攻撃として飛翔体、例えば弾を用いることで、反射が視覚的にも楽しめるゲームとすることを目的としたものである。請求項6記載の発明は、バリアー時間カウンタとバリアー蓄積カウンタとを同一の表示部に表示させることによって、見やすいゲームとすることを目的とする。

【0009】さらに請求項7記載の発明は、前述したようなゲームを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供するものである。

【0010】

【課題を解決するための手段】前述した目的を達成するために、請求項1記載の発明は、操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームであって、自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有し、バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウンタアップされるバリアー蓄積カウンタが所定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とする。

【0011】ここで、「操作体」は、ゲームがプロレス、素手での格闘技等の場合には人間（プロレスラー、格闘家等）となり、ゲームが戦争物等の場合には、戦

車、飛行機、ロケット等となる。また「互いに攻撃する」とは、2人以上のプレーヤーが互いに戦ったり、あるいは1人以上のプレーヤーがコンピュータを相手に戦ったりすることが考えられる。

【0012】「モニターゲーム」とは、CRT、液晶画面あるいはスクリーンの上の映像等において行うゲームをいう。「バリアー」とは、自己あるいは自機の周囲に張り巡らせる保護膜のようなものであり、相手の攻撃を防ぐあるいは軽減することができるものをいう。「バリアー防御手段」とは、バリアーを設けたり、設けることができない状態にしたりする制御を行う部分をいう。

【0013】「相手からの攻撃」とは、殴る、蹴るといった攻撃の他に、銃弾、爆弾、ロケット等による攻撃も含む。「攻撃処理手段」としては、相手からの攻撃を単に防御することも考えられるし、攻撃した相手に攻撃に相当するダメージが与えられるようにすることもできる。また相手の攻撃の種類に応じて、単に防御するだけに行ったり、攻撃した相手に攻撃に相当するダメージが与えられるようにしたりすることも可能である。更に、攻撃の種類に応じてバリアーの有効性を変更することも可能である。具体的には、相手の攻撃の種類に応じて、バリアーを有効にしたり、あるいは無効にしたり、場合によってはダメージを軽減した状態で有効にすることも考えられる。

【0014】「バリアー時間カウンタ」とは、バリアーを利用している時間を計測するためのカウンタである。また「バリアー蓄積カウンタ」とは、バリアーを使用していない時間の間カウントを行うものであって、所定のカウンタに達すると、その後バリアーを設けることが可能になるものである。具体的には、バリアーを使用していない時間として7秒をカウントするように形成できる。

【0015】「バリアー設定時間」とは、バリアーを利用することができる時間としてあらかじめ設定された時間であり、例えば1.5秒のように設定することができる。「攻撃反射手段」とは、バリアーにあたった攻撃を反射させるものであって、素手でを行うプロレスあるいは格闘技の場合には、バリアーを攻撃することによって攻撃者にダメージが与えられるようにすることができるし、戦争物等の場合には、弾等をはじき返すようにすることが可能である。

【0016】また、請求項2記載の発明は、操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームであって、自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するための攻撃処理手段とを有し、バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウンタアップされるバリアー蓄積カウンタが所

定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を識別する攻撃識別手段と、識別された攻撃の中で特定の攻撃についてバリアーで反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とする。

【0017】ここで「攻撃識別手段」とは、例えば、素手で行うプロレスあるいは格闘技の場合には、手による攻撃かあるいは足による攻撃かということを識別したりするようなことをいい、ゲームが戦争物等の場合には、弾による攻撃か、爆弾による攻撃か、ロケットによる攻撃かということを識別したりするようなことをいう。また「攻撃反射手段」とは、攻撃識別手段によって識別された攻撃のうちで、特定の攻撃についてのみバリアーで反射させることをいう。具体的には、前述の例で説明すると、素手で行うプロレスあるいは格闘技の場合には、手による攻撃はバリアーで反射させ、足による攻撃は反射させないようにすることが可能である。また、ゲームが戦争物等の場合には、弾による攻撃や爆弾による攻撃はバリアーで反射させ、ロケットによる攻撃は反射させないようにすることが可能である。

【0018】請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の発明の構成に加えて、自己以外の操作体に攻撃があつたことを認識する認識手段と、認識手段によって認識された結果に基づいてダメージの量を加算する得点加算手段とを有したことを特徴とする。ここで、「認識手段」とは、プレイヤーの攻撃があつたか否かということを認識するものである。またここで、攻撃の種類を判断して認識するようにすることもできる。

【0019】また「得点加算手段」とは、攻撃によって相手が受けたダメージの量を加算するものであって、結果を数字あるいは棒グラフ等で示すことができる。またここでは、攻撃の種類に応じてダメージ量を変更したりすることもできる。更には、ダメージ量の回復等の手段を施すこともできる。なお相手だけでなく自己をも相手からの攻撃に応じたダメージに応じたダメージ量を表示することができる。そしてこのように自己のダメージ量を表示するように形成した場合には、自己のダメージ量が一定数値以上となる時にゲームが終了するようにできる。

【0020】請求項4記載の発明は、請求項3記載の発明の構成に加えて、バリアーで反射した攻撃が自己以外の操作体にあたったときにも、認識手段及び得点加算手段が作動するように形成したことを特徴とする。このようにバリアーを設けて相手の攻撃を防御した場合、その結果については2種類の考え方がある。

【0021】その1種類はバリアーは、相手の攻撃を防御するのみであり、得点には一切関係しないように形成した場合である。まだ他の種類としては、バリアーに対

する攻撃が逆に相手のダメージになるようにする場合である。具体的にはバリアーに対する攻撃がそのまま相手のダメージとして評価されるようにすることが考えられる。また特に、弾や爆弾を使用する攻撃ゲームの場合には、バリアーによって弾や爆弾がはじき返されるようにすることもできる。更にこのようにバリアーによって反射された弾や爆弾が、攻撃者にあたった場合、バリアーを設けたプレイヤーの得点となるように形成することが可能である。このようにした場合が、請求項4記載の発明である。

【0022】さらに、請求項5記載の発明は、請求項1, 2, 3又は4記載の発明の構成に加えて、攻撃として、飛翔体を用いたことを特徴とする。ここで「飛翔体」としては、銃弾、爆弾、ロケット等の他に、気功によって発せられる気のようなものが考えられる。このような飛翔体を用いると、バリアーの反射を反撃として攻撃者に作用させることができるので、ゲーム性が広がるものである。

【0023】請求項6記載の発明は、請求項1, 2, 3, 4又は5記載の発明の構成に加えて、バリアー蓄積カウンタとバリアー時間カウンタとを、同一のカウンタ表示部を用いて表示したことを特徴とする。ここで例えばカウンタ表示部として棒グラフを用いた場合には、バリアー蓄積カウンタの蓄積カウンタによって左側から棒グラフが伸びていき、棒グラフが設定巾いっぱいまで伸びたときにバリアー作動装置の作動を可能にする。この状態でバリアー作動装置を作動させたときには、棒グラフの右側から棒グラフを徐々に短くさせ、棒グラフがなくなったところでバリアー作動手段の作動を不能にすると共に、バリアー蓄積カウンタを作動させることができる。このようにすると、バリアー作動手段の作動が可能か否かは、カウンタ表示部を見ればわかるものである。またバリアー蓄積カウンタとバリアー作動カウンタとで、カウンタ時間が相違した場合であっても、棒グラフの移動速度を変えれば足りるものである。

【0024】また、カウンタ表示部として、数字を表示することもできる。この場合には、例えば数字が100に達した場合にバリアー作動手段の作動を開始可能としておき、バリアー蓄積カウンタによって数字が徐々に加算され、やがて100に達するとバリアー作動手段が作動可能となるものである。そしてバリアー作動手段を作動させると、バリアー作動カウンタの表示部としての数字が減算され、0になるとバリアー作動手段が作動不能となるものである。

【0025】また、請求項7記載の発明は、操作体を互いに攻撃しあうモニターゲームを制御するためのプログラムを記録した記録媒体であって、自己が操作する操作体周囲にバリアーを設けるバリアー制御手段と、バリアー制御手段によってバリアーが設けられているときに、相手からの攻撃がバリアーにあたったことを処理するた

めの攻撃処理手段とを有し、バリアー制御手段には、バリアー時間カウンタと、バリアー蓄積カウンタと、バリアー作動手段とを有し、バリアーの設定がないときにカウントアップされるバリアー蓄積カウンタが所定の数値に達すると、バリアー作動手段の作動によって、バリアー時間カウンタのカウンタが所定の数値に達するまでバリアーを設けることを可能にすると共に、攻撃処理手段には、バリアーにあたった攻撃を反射させる攻撃反射手段を設けたことを特徴とする。

【0026】

【発明の実施の形態】以下本発明の実施の形態を、図示例と共に説明する。図1は全体を示したブロック図である。また図2はモニターに表示された画面の一の実施の形態を示したものである。さらに、図3ないし図5は、本発明に関わるゲームの進行を表したフローチャートである。

【0027】図において、全体の制御装置10は、入力装置20によって動かされ、かつCRT、液晶画面あるいはスクリーン等からなるモニター30に画像情報を出力する。制御装置10は、各種メモリの他に、少なくともバリアー制御手段11、攻撃処理手段12、認識手段13及び得点加算手段14を有している。

【0028】バリアー制御手段11は、バリアーを設けたり、設けることができない状態にしたりする制御を行う部分をいう。またここで、バリアーとは、自己あるいは自機の周囲に張り巡らせる保護膜のようなものであり、相手の攻撃を防ぐあるいは軽減することができるものをいう。またこのバリアー制御手段11には、少なくともバリアー作動手段15、バリアー時間カウンタ16及びバリアー蓄積カウンタ17を有している。

【0029】バリアー作動手段15とは、バリアーを設けるための制御を行うものである。なおこのバリアー作動手段15は、バリアー蓄積カウンタ17があらかじめ設定したカウント値に達するまでは、作動させることができない。バリアー時間カウンタ16とは、バリアーを利用している時間を連続的に計測するためのカウンタである。またこのバリアー時間カウンタ16は、バリアー設定時間の範囲内で計測を行うものである。またバリアー設定時間16は、例えば1.5秒のように設定されるものである。

【0030】また、バリアー蓄積カウンタ17とは、バリアーを利用していない時間を計測するためのカウンタであり、具体的には前回のバリアーの利用終了から次にバリアーを利用することができるまでの時間を計測するためのカウンタである。なお、例えばこのバリアー蓄積カウンタ17によってカウントされる時間を7秒と設定することができる。

【0031】このようなバリアー制御手段11によって、バリアー作動手段15を作動させると、バリアーが設けられると共に、バリアー時間カウンタ16がカウン

トを開始し、前記の例では1.5秒間経過すると、バリアーがなくなってしまう。また同時にバリアー蓄積カウンタ17が作動を開始し、設定時間、例えば7秒の間は次のバリアー設定が行えないようになっている。

【0032】なお、1.5秒間継続可能なバリアーを1秒間で停止した場合には、停止時からバリアー蓄積カウンタ17がカウントを開始させることもできる。この場合、数字で説明すると、バリアー蓄積カウンタ17でのカウント数が100に達したときにバリアー作動手段15の使用が可能となり、バリアー作動手段15を作動させたときに、100から順次減算され、やがて0になるとバリアー作動手段15が作動不能となり、同時にバリアー蓄積カウンタ17がカウントを開始するものである。

【0033】なおここで、バリアー蓄積カウンタ17でのカウント数が100に達したのでバリアー作動手段15の使用を行ったものの、カウント数が20に達した状態でバリアー作動手段17の作動を停止させた場合には、この20から100に向かってバリアー蓄積カウンタ17がカウントを加算することとなる。またこれらバリアー蓄積カウンタ17あるいはバリアー時間カウンタ16は、モニター30に映し出される。

【0034】ここでこの実施の形態では、バリアー蓄積カウンタ17とバリアー時間カウンタ16とを、同一のカウント表示部31を用いて表示している。具体的には、カウント表示部31としてモニター30に表示される棒グラフを用いている。そして、バリアー蓄積カウンタ17の蓄積カウントによって左側から棒グラフが伸びていき、棒グラフが設定巾いっぱいの右端にまで伸びたときにバリアー作動手段15の作動を可能にする。この状態でバリアー作動手段15を作動させたときには、棒グラフの右側から棒グラフを徐々に短くさせ、棒グラフがなくなったところでバリアー作動手段15の作動を不能にすると共に、バリアー蓄積カウンタ17を再度作動させる。

【0035】このようにすると、バリアー作動手段15の作動が可能か否かは、カウント表示部31を見ればわかるものである。またバリアー蓄積カウンタ17とバリアー時間カウンタ16とで、カウント時間が相違した場合であっても、棒グラフの移動速度を変えれば足りるものである。なおこの他にも、図示は省略するが、カウント表示部31として、数字を表示することもできる。この場合には、例えば数字が100に達した場合にバリアー作動手段15の作動を開始可能としておき、バリアー蓄積カウンタ17によって数字が徐々に加算され、やがて100に達するとバリアー作動手段15が作動可能となるものである。そしてバリアー作動手段15を作動させると、バリアー時間カウンタ16の表示部としての数字が減算され、0になるとバリアー作動手段15が作動不能となるものである。

【0036】攻撃処理手段12としては、相手からの攻撃を単に防御することも考えられるし、攻撃した相手に攻撃に相当するダメージが与えられるようにすることもできる。また相手の攻撃の種類に応じて、単に防御するだけにしたり、攻撃した相手に攻撃に相当するダメージが与えられるようにしたりすることも可能である。更に、攻撃の種類に応じてバリアーの有効性を変更することも可能である。具体的には、相手の攻撃の種類に応じて、バリアーを有効にしたり、あるいは無効にしたり、場合によってはダメージを軽減した状態で有効にすることも考えられる。

【0037】この実施の形態では、攻撃処理手段12には、少なくとも攻撃識別手段18と攻撃反射手段19とを設けてある。ここで攻撃識別手段18とは、例えば、素手で行うプロレスあるいは格闘技の場合には、手による攻撃かあるいは足による攻撃かということを識別したりするようなことをいい、ゲームが戦争物等の場合には、弾による攻撃か、爆弾による攻撃か、ロケットによる攻撃かということを識別したりするようなことをいう。

【0038】また攻撃反射手段19とは、攻撃識別手段18によって識別された攻撃のうちで、特定の攻撃についてのみバリアーで反射させることをいう。具体的には、前述の例で説明すると、素手で行うプロレスあるいは格闘技の場合には、手による攻撃はバリアーで反射させ、足による攻撃は反射させないようにすることが可能である。また、ゲームが戦争物等の場合には、弾による攻撃や爆弾による攻撃はバリアーで反射させ、ロケットによる攻撃は反射させないようにすることが可能である。

【0039】なおこの実施の形態では、モニターゲームを戦争物として説明する。従って、銃弾、爆弾、ミサイル等が用いられるが、それらの攻撃手段を攻撃識別手段18によって識別し、銃弾あるいは爆弾はバリアーで反射するものの、ミサイルは反射しないようにしてある。またここで、攻撃反射手段19としては、バリアーに弾が当たった場合、その弾の侵入角度から180度反転させた反射角度を演算し、反射弾として再描画することによって可能であり、この反射弾は自機の弾と同様に使用することができる。

【0040】更に反射しないミサイルに関して、バリアーは反射することはないものの、ミサイルによってダメージを受けることなく、無敵状態を保つこととなっている。また、認識手段13は、プレーヤーからの攻撃があったか否かということを認識するためのものである。またここで、攻撃の種類を判断して認識するようにすることもできる。具体的には、ミサイル攻撃によるダメージ、爆弾攻撃によるダメージ及び銃弾攻撃によるダメージを識別して認識できるようにするものである。

【0041】また得点加算手段14とは、攻撃によって

相手が受けたダメージの量を加算するものであって、結果を数字あるいは棒グラフ等で示すことができる。またここでは、前述した認識手段によって、攻撃の種類に応じてダメージ量を変更したりすることもできる。更には、ダメージ量の回復等の手段を施すこともできる。

【0042】なお図示例では、相手だけでなく自己も相手からの攻撃で受けたダメージに応じたダメージ量を表示することとしてある。そして、自己のダメージ量が一定数値以上となった時にゲームが終了するようにしてある。なお図2には、モニター30に表示された画面の一の実施の形態を示してある。

【0043】ここでモニター30には、自己の飛行機32と、相手の飛行機33とが表示され、かつ自己の飛行機には、バリアー34が設けてある。さらにモニター30の左下には、カウント表示部31としての棒グラフが表示されている。さらにモニター30の下部には、入力装置20が記載されている。ここで入力装置20には、自己の飛行機32を上下左右方向に移動させるための8方向レバー21、Aボタン22、Bボタン23および、ゲーム人数を決定するための2/1ボタン24が設けてある。

【0044】なおモニター30には、図示を省略するが、自己のダメージ表示部あるいは相手のダメージ表示部の他に、2人ゲームの場合の相手のカウント表示部等を設けることが望ましい。次に本発明の作動を、図3ないし図5に示したフローチャートに従って説明する。

【0045】図3ではまず最初に、ステップ100の「Aボタンが0.5秒以上押し続けられる」ことが条件として、後述するバリア作動が可能となる。前述したステップ100のように「Aボタンが0.5秒以上押し続けられる」場合には次にステップ101に従って「蓄積カウンタがFULLか」否かが判断される。

【0046】ここで「蓄積カウンタがFULL」でない場合には、蓄積カウンタがFULLになるまでの間の処理を表示した、図4に示したフローチャートに移行する。また逆に、「蓄積カウンタがFULL」の場合には、ステップ102の「バリアー作動、バリアー時間カウント開始」に移行する。なおこのステップ102は、図5に詳細に説明してある。

【0047】さらに、「バリアー作動、バリアー時間カウント開始」が終了した後は、再度蓄積カウンタがFULLになるまでの間の処理を表示した、図4に示したフローチャートに移行する。次に図4に従って、「蓄積カウンタがFULL」でない場合、すなわち蓄積カウンタをFULLにするための処理について説明する。

【0048】ここでは、ステップ110で「蓄積カウンタが420か」という形で判断される。この「420」という数字は、適宜変更することが可能であるが、ここでは一例としてこの数字を示した。またここでカウンタは、1カウントが1/60秒としてある。従って、具体

的には7秒間で蓄積カウンタがFULLになるものである。

【0049】ここで「蓄積カウンタがFULL」になれば、図3に示したフローチャートに示すステップ100の「Aボタンが0.5秒以上押し続けられる」に移行することとなる。逆に、「蓄積カウンタがFULL」でなければ、ステップ111で「Aボタンの入力無視」となる。そしてこの「Aボタンの入力無視」に関しては、「蓄積カウンタが420」に達するまで継続されるようにループを描いている。

【0050】次に、図3のステップ102に示した「バリアー作動、バリアー時間カウント開始」について、図5に従って説明する。ステップ102の「バリアー作動、バリアー時間カウント開始」の後、まずここでは、ステップ120で「バリア時間カウントが90か」ということが判断される。すなわちここでは、「90」に達するのでの間バリアーを設けることが可能となるように形成されているものである。この「90」という数字は、適宜変更することが可能であるが、ここでは一例としてこの数字を示した。またここでカウンタは、1カウ

ントが1/60秒としてある。従って、具体的には1.5秒間だけバリアーを作動させることができる。

【0051】なおこのステップ120の「バリア時間カウントが90か」に対して、「90」に達していたとすると、ステップ121で「バリアー作動終了」して、図4に示した蓄積カウンターのカウントに移行するものである。また、ステップ120の「バリア時間カウントが90か」に対して、「90」に達していない場合、すなわちバリアー時間中は、ステップ122で「一定時間毎に敵の弾が当たったかをチェック」する。具体的には、次のステップ123で「弾が当たった」か否かが判断される。ここで一定時間とは、例えば200msとすることができる。

【0052】ここで、敵の弾が当たっていなかった場合には、ステップ120の「バリア時間カウントが90か」の前に戻る。また敵の弾が当たっていた場合には、次にステップ124で「反射可能か」ということが判断される。ここで「反射可能か」とは、敵の弾のうちで反射できる弾と反射できない弾とが存在することを前提として、まず弾の種類を判断しているものである。

【0053】そして、反射できない弾に関しては、次のステップ125で「当たらなかったとして処理」が行われる。ここで「当たらなかったとして処理」とは、その弾を反射することなく、バリアーによって弾の威力のみ吸収してしまうような処理をいう。さらにこの処理の後、図4に示した蓄積カウンターのカウントに移行するものである。

【0054】またステップ124の「反射可能か」との判断で、反射可能であった場合には、次にステップ126で「バリアーに弾が当たったことを表示」が行われ、

その後ステップ127で「弾の移動要素をx, y軸180°反転」が行われる。すなわち、まずバリアーに弾が当たったことを表示した上で、その弾をバリアーで反射させるものである。

【0055】そしてこのように反射した弾は、ステップ128で「自己の弾とする」として扱われる。すなわち、このようにバリアーで反射した弾は、その後自己の弾として機能することとなる。そこで次のステップ129では、「反射弾が敵に当たったか」が判断される。ここで当たっていない場合には、図4に示した蓄積カウンターのカウントに移行するものである。

【0056】また、当たった場合には、ステップ130で「敵のダメージ追加」が行われた後、図4に示した蓄積カウンターのカウントに移行するものである。なお以上の説明において、ステップ124で「反射可能か」との判断を行っている。ただ、全部の弾が反射するように形成しておく、ステップ123のY(イエス)がそのままステップ126に移行することとなる。

【0057】さらに、このフローチャートでは説明しなかったものの、ゲーム全体を得点を競うものとして行うことができる。その場合、相手側は、飛行機のセンター座標に対して一定幅の範囲に球が当たった場合に、その弾が当たったことを認識手段で認識し、かつ弾の種類によって異なるダメージ量を得点加算手段によって加算し、特定の数値に達すると、自己が勝つように形成することもできる。勝った結果として、その画面をクリアし、次画面に移行することも考えられる。

【0058】またこのような場合、自己の飛行機が相手から受けたダメージも加算し、一定のダメージ量に達したらその飛行機が墜落するように形成することもできる。この場合には、自己の飛行機をあらかじめ3機用意しておき、3機とも墜落したところでゲームオーバーとすることもできる。

【0059】

【発明の効果】以上説明したように、発明のうち請求項1記載の発明は、一定時間だけバリアーを作動させた後、一定時間バリアーの作動を不能にすると共に、バリアーによって攻撃を反射するようにして、単にバリアーを設けただけの場合に比べてゲーム性を向上させたものである。

【0060】また請求項2記載の発明は、請求項1記載の発明の効果に加えて、バリアーによって行う攻撃の反射を、攻撃の種類によって識別するようにして、更にゲーム性を向上させたものである。請求項3記載の発明は、相手側への攻撃結果を得点化した遊技とすることで、ゲームに緊張感を持たせものである。

【0061】請求項4記載の発明は、反射された攻撃によって、相手側にダメージを与えるようにして、ゲーム性の向上を図ったものである。請求項5記載の発明は、攻撃として飛翔体、例えば弾を用いることで、反射が視

覚的にも楽しめるゲームとしたものである。請求項6記載の発明は、バリアー時間カウンタとバリアー蓄積カウンタとを同一の表示部に表示させることによって、見やすいゲームとしたものである。

【0062】さらに請求項7記載の発明は、前述したようなゲームを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】全体を示したブロック図である。

【図2】モニターに表示された画面の1実施の形態を示したものである。

【図3】本発明に関わるゲームの進行を表したフローチャートである。

【図4】本発明に関わるゲームの進行を表したフローチャートである。

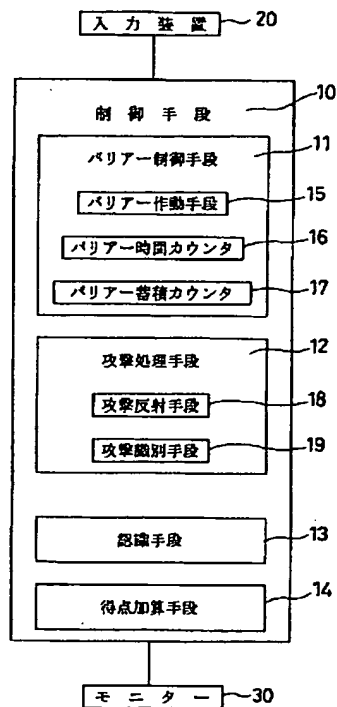
【図5】本発明に関わるゲームの進行を表したフローチャ*

*チャートである。

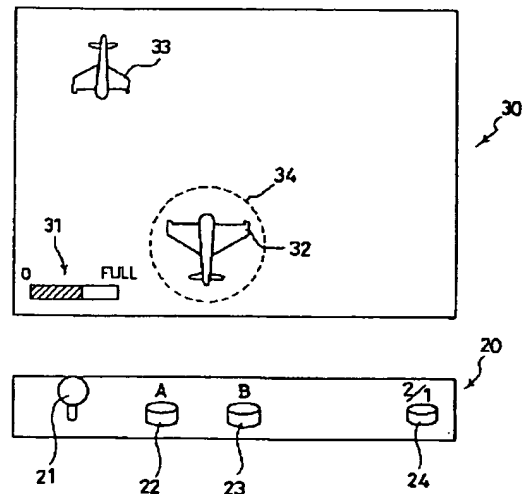
【符号の説明】

- | | |
|---------------|---------------|
| 10 制御装置 | 11 バリアー制御手段 |
| 12 攻撃手段 | 13 認識手段 |
| 14 得点加算手段 | 15 バリアー作動手段 |
| 16 バリアー時間カウンタ | 17 バリアー蓄積カウンタ |
| 18 攻撃識別手段 | 19 攻撃反射手段 |
| 20 入力装置 | 21 8方向レバー |
| 22 Aボタン | 23 Bボタン |
| 24 2/1ボタン | |
| 30 モニター | 31 カウント表示部 |
| 32 自己の飛行機 | 33 相手の飛行機 |
| 4 バリアー | |

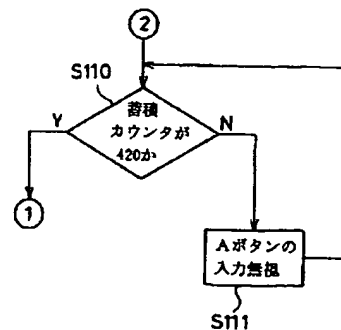
【図1】



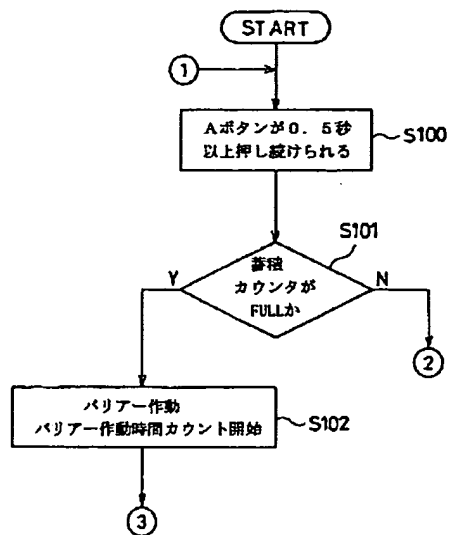
【図2】



【図4】



【図3】



【図5】

